LA TRAMPA (Un programa de Don Priestley)

Instrucciones de carga Spectrum: Escriba LOAD " " y luego pulse ENTER.

Instrucciones de carga Commodore Pulse SHIFT & RUN/STOP

Instrucciones de carga Amstrad Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

EL JUEGO

En alguna parte de las tenebrosas y horribles regiones donde nadie va, se alza un viejo y espectral castillo, hogar del irascible Thing. En los oscuros sub-terráneos del castillo trabaja Berk, obedeciendo a regañadientes las órdenes de Thing. Para ganar su premio definitivo—una caja fuerte llena de botín—, Berk tiene que completar, con rapidez y exactitud, cinco extrañas tareas (bastan cuatro en el modo de Aprendiz), antes de que estalle la rabia de Thing. Cada tarea se completa cuando Berk manda su ofrenda arribak, por mediación del camarero mudo, a Thing, y este la acepta.

BERK APRENDIZ

Antes de empezar el juego Vd. puede escoger entre ser un Berk aprendiz o un Super Berk. Para empezar es aconsejable empezar por ser el modesto aprendiz. Es más fácil, aunque no puntúe ni gane como el otro.

LA TRAMPA

Bajo la trampa acechan horripilantes monstruos que tratan de escapar tan pronto como se abra la trampa. La mayoria de ellos tienen un cometido útil en la realización de las tareas de Berk. La cuestión es saber qué monstruo se necesita para qué tarea. Si se escapa, el que no conviene puede causar gran pérdida de tiempo y peligrar la vida. Líbrese (¡como sea!) lo antes posible de los que no le convienen.

ESPECTROS

Si se deja abierta la trampa se escapan los espectros. Al igual que casi todo el mundo de Berk, están hambrientos y Berk sólo puede deshacerse de ellos dándoles de comer. Se comen todo: gusanos, huevos, jugo de ojos, ojos... hasta Boni, la calavera! Si Berk no tiene comida disponible los espectros le darán un tortazo. En el modo de Aprendiz los espectros no le molestan pues estan de vacaciones.

BONI Y DRUTT

Para ser una calavera, Boni es bastante listo. Cada vez que Berk lo coge dice unas palabras, a veces de consejo útil para completar una tarea. Drutt, un arácnido, se pasa el rato saltando por el camino de Berk y comiendo gusanos. Es dificil deshacerse de él!

LAS TAREAS

Se pueden realizar todas. Espere a que Thing anuncie lo que quiere y póngase entonces a la faena. En los subterráneos se pueden hallar todos los

medios para realizar las tareas. Pero necesita ingenio para descubrir cómo usar los varios objetos (y el contenido de los mismos). Para completar cada tarea se requiere un monstruo específico de la trampa. El contador de la rabia, al pie de la pantalla, la avisa que el tiempo corre. Cuando Thing se pone fuera de sí le grita a Berk que se acabó el tiempo. Si Berk no ha terminado la tarea que se trae entre manos, se cancela, y se prepara otra.

CONTENEDORES

Berk puede empujar algunos objetos y estos pueden empujar otros. Puede meter cosas en contenedores, llevarlos y verter el contenido. Algunos objetos son esenciales para ciertas tareas.

PUNTUACION

Según pasa el tiempo se reduce la puntuación. Aumenta con las primas por el éxito que tenga.

SUPER BERK

Su verdadero objetivo es llegar a ser un Super Berk. Si Berk completa todas las tareas se le abona su paga. Pero Thing la manda en una robusta caja fuerte. Para conseguir su botín y convertirse en un verdadero Super Berk tiene que abrir la caja. Hay un procedimiento exacto de hacerlo. El descubrirlo es la prueba definitiva.

MANDOS

El jugador define las teclas, y se cuenta con la alternativa de la palanca. Puede mover a Berk adelante ('forward'), atrás.
('back'), izda. ('left'), drcha. ('right') con lo que se crea un efecto multidimensional en la zona de juego. Cuando Berk tiene las manos libres coge objetos, si se le dirige bien a los mismos. Para hacer que empuje cosas, dispóngalo a la izda. o drcha. y ligeramente detrás de las mismas. Use la tecla ('drop') dejar caer, para que Berk deje cosas detrás de él, y la tecla

('tip') verter, para verter el contenido de contenedores. Disponga a Berk al lado de las palancas para que las accione con una mano.

ESTRATEGIA

Una vez comprenda còmo realizar las tareas puede usar estrategia para conseguir la mejor puntuación posible. Por ejemplo, si termina una tarea pronto, puede prepararse para cualquiera de las otras tareas. Objetos dispuestos en los puntos más convenientes pueden ahorrarle tiempo luego, y suponerla puntos extra.

Este programa se basa en el serial de TV, "The Trap Door", diseñado y creado por Charlie Mills y Terry Brain.